



ILLUSTRATION FASHION 3

蕭本龍服裝畫

第三集

蕭本龍 著

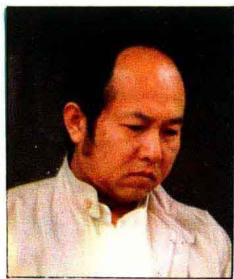
新形象出版事業有限公司

蕭本龍
1944年12月

ILLUSTRATION FASHION 3
蕭本龍服裝畫

第三集

蕭本龍 著



蕭本龍●民國二十四年十一月二十日生●民國四十七年師大藝術系畢(文學士)●民國五十五年日本國立千大畢專攻色彩學(工學士)●民國五十七年日本國立千大工學研究所畢(工學碩士)●民國五十八年代表中華民國參加國際工業設計協會倫敦年會●民國六十二年大同工學院工業設計學系教授兼系主任●民國七十二中華民國外銷產品優良設計評審委員●

獎 償●民國六十年日本美展人物插畫特獎●民國六十六年~六十八年連獲全國產品設計競賽優良設計獎●民國六十九年獲國貿局外銷家具設計特別獎●

現 任●銘傳商專●實踐家專教授●太豪產品設計公司●太豪辦公室家具●太豪出版社及蕭本龍流行學苑負責人

蕭 本 龍 服 裝 畫 第三集

定 價：每冊新台幣伍佰元整

出 版 者：新形象出版事業有限公司

負 責 人：陳偉賢

地 址：永和市永貞路163號2樓

門 市：明林美術社

永和市秀朗路一段142號

電話：9247440 · 9214443

著 作 人：蕭本龍

發 行 人：顏義勇

總 策 劃：陳偉賢

編輯策劃：北星圖書編輯部

美術設計：李天來

總 代 理：北星圖書事業股份有限公司

台北永和市永貞路163號2樓

☎(02)9229000〔代表〕

郵撥：0544500－7 北星圖書帳戶

印 刷 所：永亨彩色印製股份有限公司

板橋市中山路二段416巷1弄24號

行政院新聞局出版事業登記證／局版台業字第3928號

經濟部公司執照／76 建三辛字第214743號

■本書如有裝訂錯誤破損缺頁請寄回退換■

中華民國七十九年四月

〔版權所有·翻印必究〕

目 錄

一、人體基本姿態的畫法	4 ~ 5
二、人體基本姿態之變化	6 ~ 8
三、姿態之反向練習	9
四、臉部各部之表現	
(一)臉部之比例	10
(二)眼睛的表現	10
(三)其他各部之表現	10
五、頭髮與臉部的表現	
(一)頭髮的練習	11
(二)頭部的各種方向變化	12
六、各種頭部及臉部畫法例	13 ~ 16
七、手的表現	
(一)手的寫生	17
(二)手掌	18
(三)手臂	19
八、腳	
(一)腳的基本結構	20
(二)腳的畫法	21
九、著裝	
(一)基本姿態與各種衣服的關係	22
(二)領子的畫法	23
(三)各種不同的領子的表現	24
(四)領子的種類	25 ~ 26
(五)領口的種類	27
(六)袖褶之表現	28
(七)袖子的種類	29 ~ 30
(八)裙子的表現	31
十、衣服的分類	
(一)時裝	33 ~ 35
(二)外套	35 ~ 38
(三)套裝	38 ~ 39
(四)上衣、夾克	39 ~ 41
(五)襯衫、輕便上衣	41 ~ 43
(六)裙褲	43 ~ 47
十一、著裝練習(學員作品)	
(一)鄭羅撤	48 ~ 51
(二)劉晶玉	52 ~ 53
(三)閔玉真	54 ~ 56
十二、服裝畫上的兩種特殊材料 ——麥克筆即成花紋——	
(一)麥克筆	57 ~ 58
(二)即成花紋	59 ~ 60
十三、設計圖及說明圖	
(一)設計圖——許昭芬舞台裝設計圖例	61 ~ 62
(二)各國不同的設計圖及說明圖例	63 ~ 65
(三)平面說明圖例	66 ~ 70
十四、廣告活動中之服裝畫	71 ~ 72
十五、著者近作	73 ~ 134

ILLUSTRATION FASHION 3
蕭本龍服裝畫

第三集

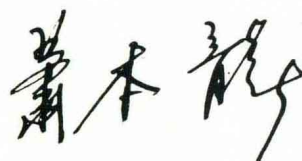
蕭本龍 著

序

服裝畫本來是設計衣服的過程中一個非常重要的步驟，但由於它是在傳達最新的最流行的美的訊息，所以在實用美術中也已佔了一個非常重要的地位。透過服裝畫的訓練，不但學會了一種繪畫的技能，更能把握流行，薰陶審美力，最終也提昇自己的氣質，這就是服裝畫最吸引人的地方。

這本第三集並非第二集的延續，而是把第二集裡未提到但在這一集裡提的不夠仔細的最基本的畫法，應讀者的反應作了一次整理，並以最新的方法介紹在本書裡。最後再列了作者最新的作品，並加以說明其畫法。希望這是較為完整的一本畫集。

蕭本龍于台北畫室



目 錄

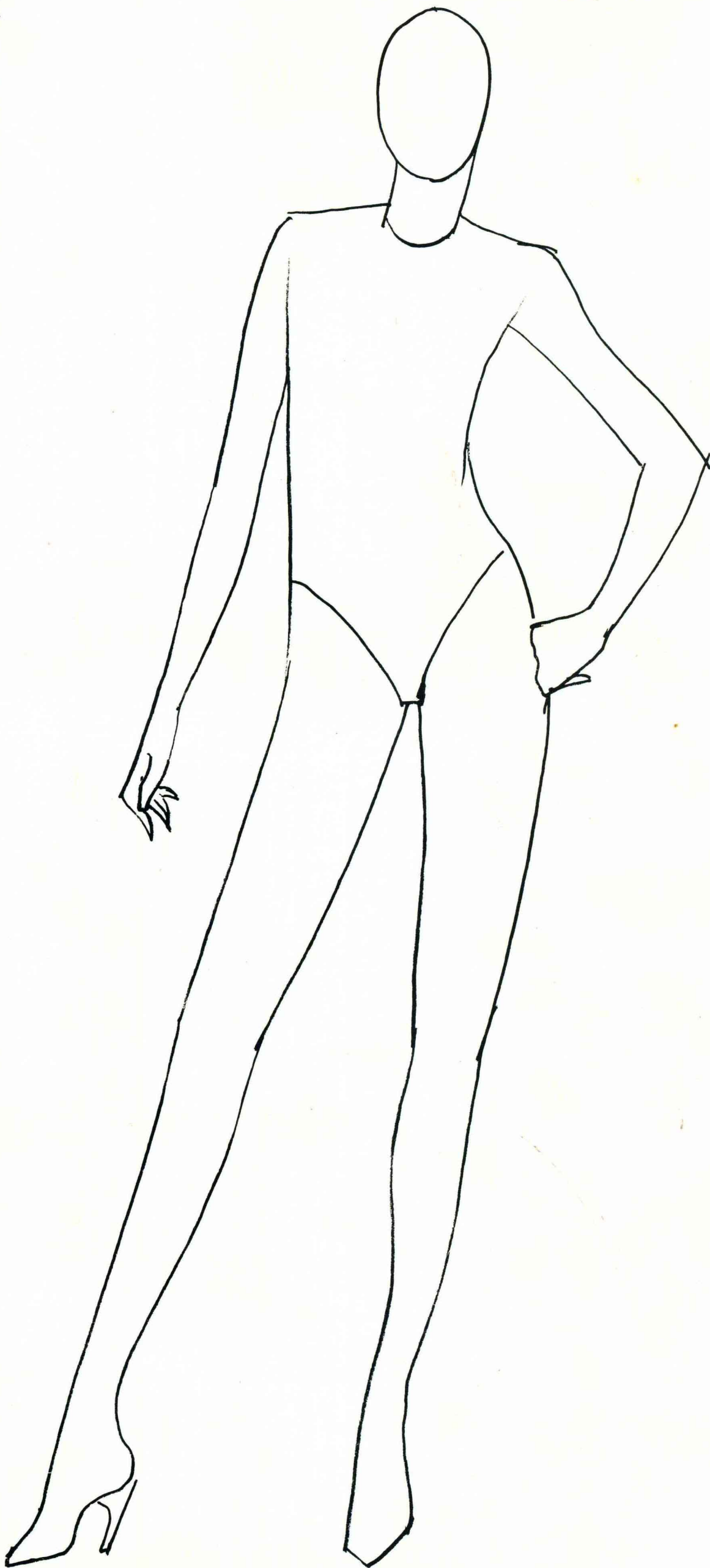
一、人體基本姿態的畫法	4 ~ 5
二、人體基本姿態之變化	6 ~ 8
三、姿態之反向練習	9
四、臉部各部之表現	
(一)臉部之比例	10
(二)眼睛的表現	10
(三)其他各部之表現	10
五、頭髮與臉部的表現	
(一)頭髮的練習	11
(二)頭部的各種方向變化	12
六、各種頭部及臉部畫法例	13 ~ 16
七、手的表現	
(一)手的寫生	17
(二)手掌	18
(三)手臂	19
八、腳	
(一)腳的基本結構	20
(二)腳的畫法	21
九、著裝	
(一)基本姿態與各種衣服的關係	22
(二)領子的畫法	23
(三)各種不同的領子的表現	24
(四)領子的種類	25 ~ 26
(五)領口的種類	27
(六)袖褶之表現	28
(七)袖子的種類	29 ~ 30
(八)裙子的表現	31
十、衣服的分類	
(一)時裝	33 ~ 35
(二)外套	35 ~ 38
(三)套裝	38 ~ 39
(四)上衣、夾克	39 ~ 41
(五)襯衫、輕便上衣	41 ~ 43
(六)裙褲	43 ~ 47
十一、著裝練習(學員作品)	
(一)鄭羅撤	48 ~ 51
(二)劉晶玉	52 ~ 53
(三)閔玉真	54 ~ 56
十二、服裝畫上的兩種特殊材料 ——麥克筆即成花紋——	
(一)麥克筆	57 ~ 58
(二)即成花紋	59 ~ 60
十三、設計圖及說明圖	
(一)設計圖——許昭芬舞台裝設計圖例	61 ~ 62
(二)各國不同的設計圖及說明圖例	63 ~ 65
(三)平面說明圖例	66 ~ 70
十四、廣告活動中之服裝畫	71 ~ 72
十五、著者近作	73 ~ 134

一、人體基本 姿態的畫法

服裝畫是屬於一種設計過程裏的構想圖，當一個服裝設計師想設計一件衣服的時候，他必需把腦海裏不斷湧出的構想以最快的速度把握它、記錄它，因此服裝畫必需以最短的時間內以最簡單的線條畫出是最理想的。

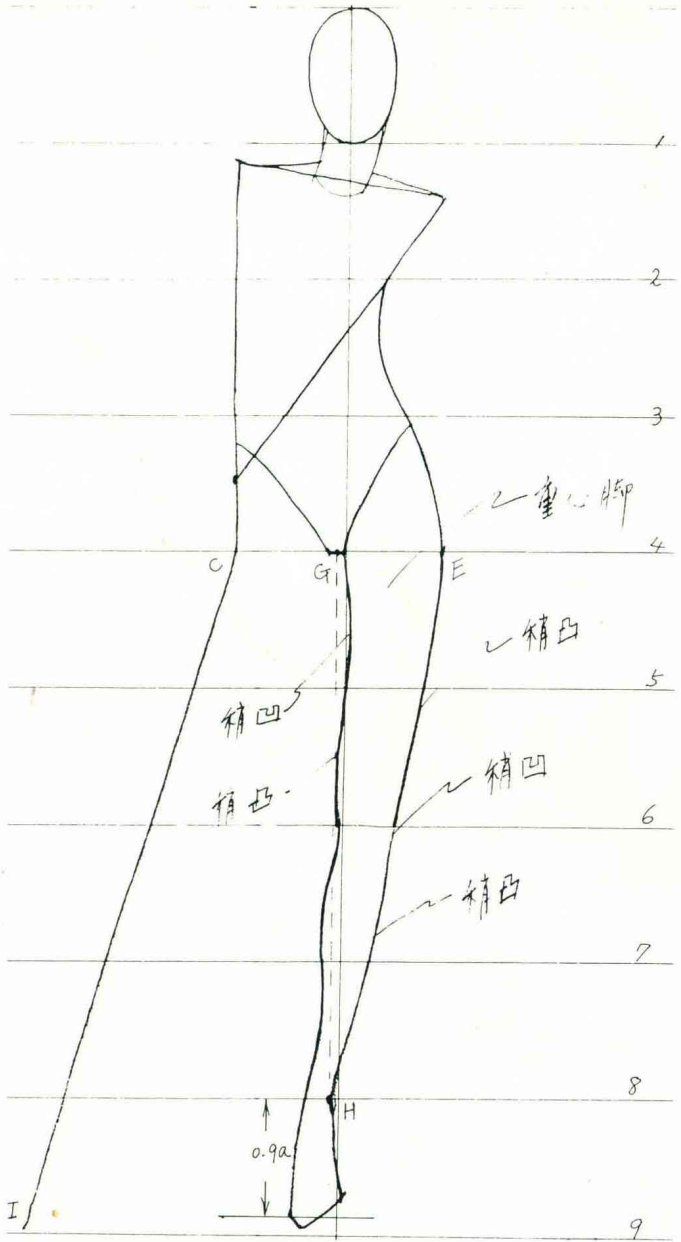
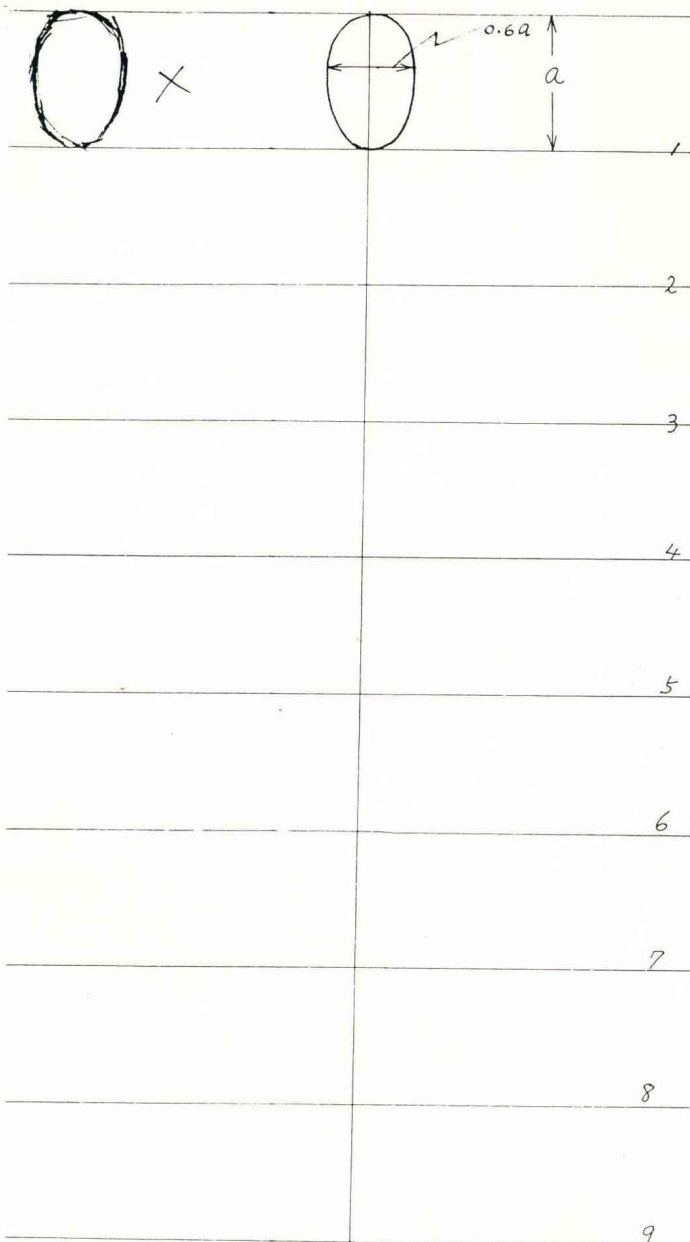
服裝畫之所以難學主要的是新設計的服裝必需透過優美的人體姿態才能表現其美感，而人體却是一般被認為最難學好的。

其實人體還是有方法可以學好的，這裡所介紹的方法是最簡易的人體畫法，就是完全沒有繪畫基礎的人只要用點心都可學好。



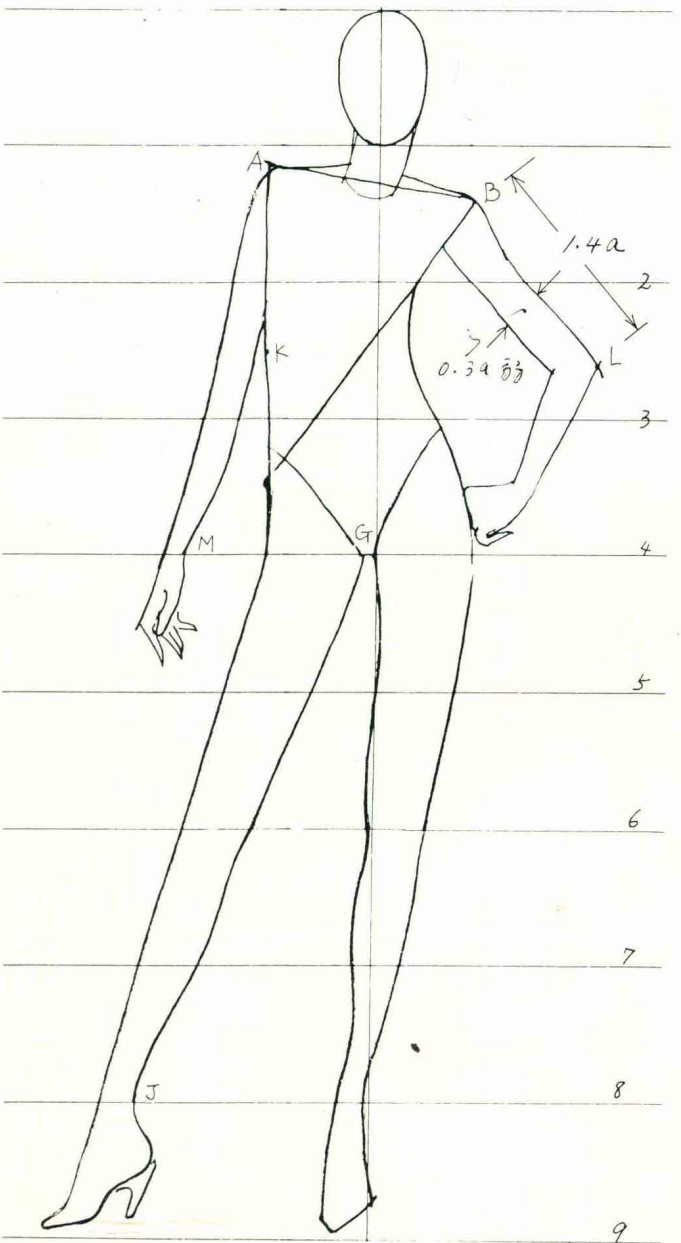
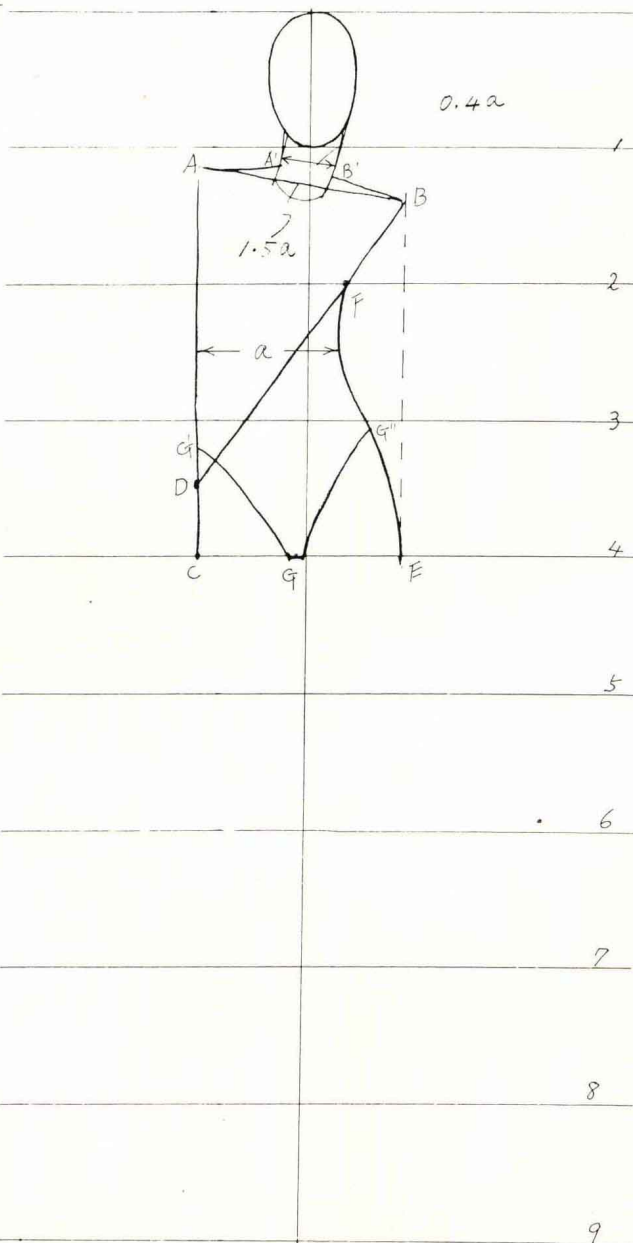
這裡所講的人體比例都是以8.5頭身(身高為頭長的8.5倍)為基準的人體比例。雖然人類的八頭身比例已公認為最優美的比例。但是着裝後的比例通常會顯得上半身比較重，因此為達到八頭身的優美效果通常上半身維持四頭身的比例而下半身稍為加長使成4.5或5頭身為宜。

(一)、①先畫出十條等距平行線，並依次編1~9號。②在中央處畫一垂直線。③在第一格上畫鴨蛋形的臉蛋，假設臉長定為 a 的話，臉的最寬處應為 $0.6a$ ，要注意的是蛋尖部朝下，線條愈單純愈好，千萬不要像左邊所示的以斷線磨出輪廓。



(三)、①由G點往下引一垂直交第八線於H。②連結EH注意其凸凹處，如圖所示。③再由G點引出整個重心脚的輪廓線，脚掌的大小宜保持在 $0.9a$ 左右。④由C點畫出另一脚線CI與EH略成平行，但下部稍寬。

(二)、①畫出頸部，頸長，頸寬約為 $0.4a$ 。②定出肩寬AB、AB寬約為 $1.5a$ ，且使AB稍斜。③再畫肩線A、A及B、B。④從A點往下畫一垂直線至第四線C點，並取第三線到第四線之中央點D。⑤連結B、D，並且從B引一垂直線交第四線於E。⑥從B、D第二線之交點F處開始畫出一S形線條使之交於E。⑦取CE之中點G點，畫出內衣線，G、G與G、G(最好在G取些寬度為宜，如圖所示)。



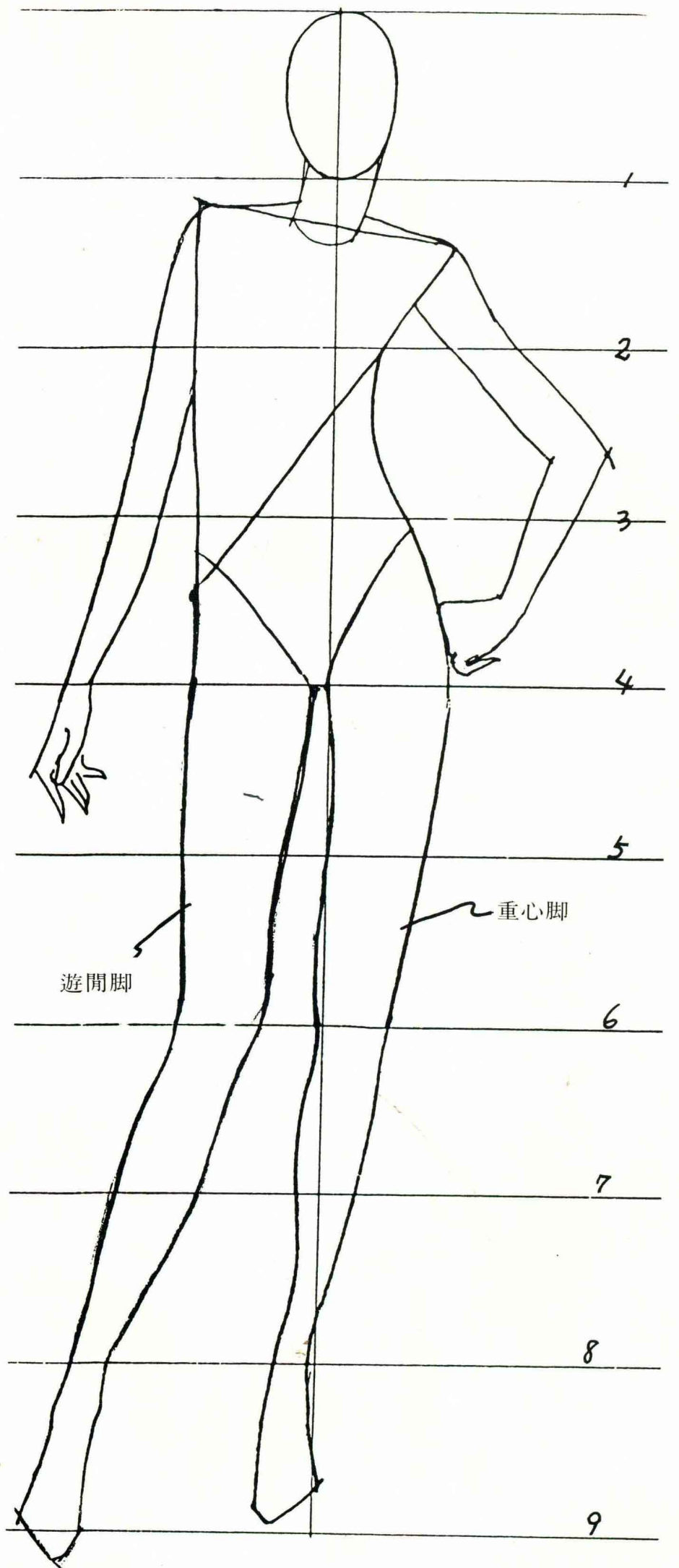
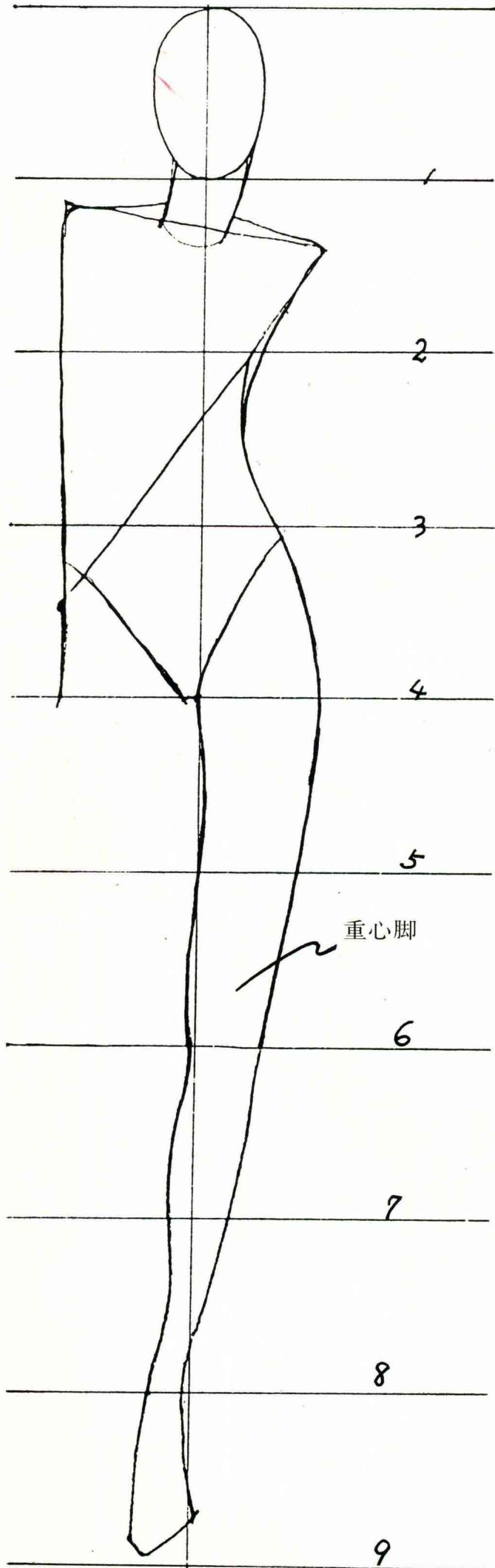
(四)、①由G處引出G、J注意其凸凹處。②再畫出側面脚盤。③由A處勾出圓弧，再畫出手線，注意手腕點M正好在第四線上，手掌長約 $0.8a$ ，而手臂寬 $0.3a$ 不到。④由B點畫出左臂BL，其長為 $1.4a$ 。⑤其餘則依圖所示畫出，手是最難畫的部份，我們有一個講座會談到人體各部細節屆時會仔細地談到手。

二、人體基本姿態之變化

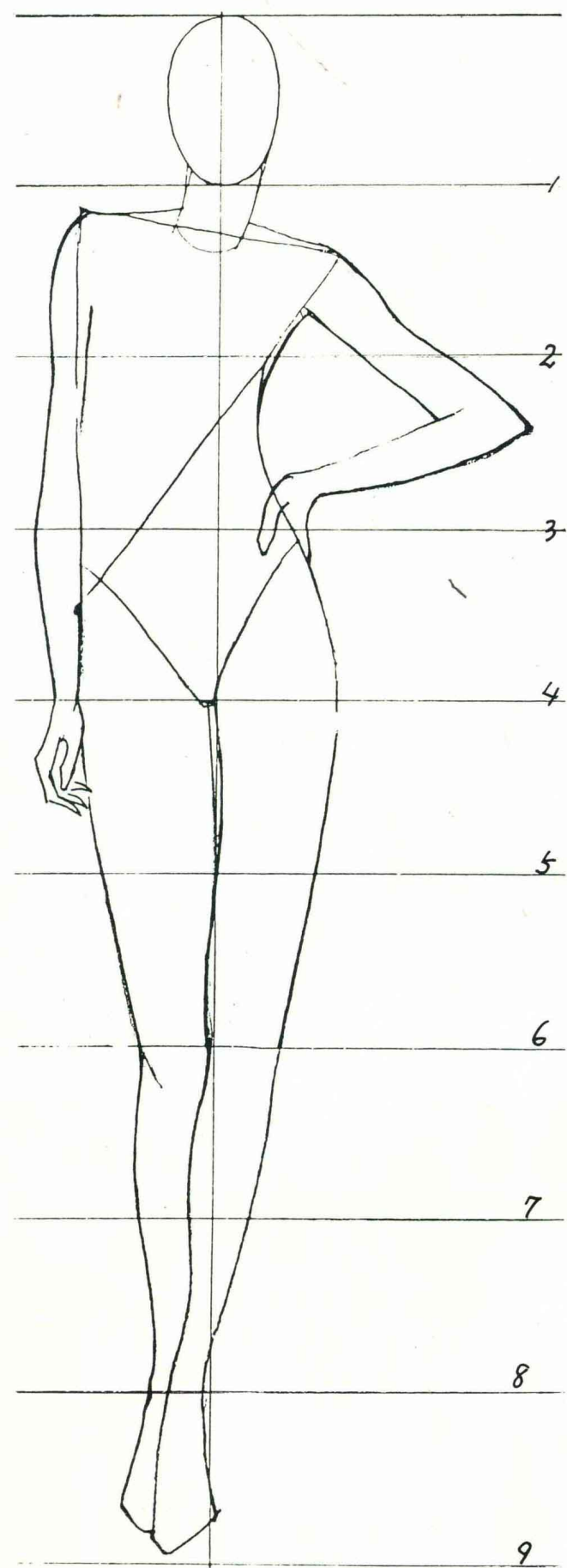
基本型

這個姿態是最基本的，必需熟練，加上右腳的各種變化就可以變化各種不同的姿態。

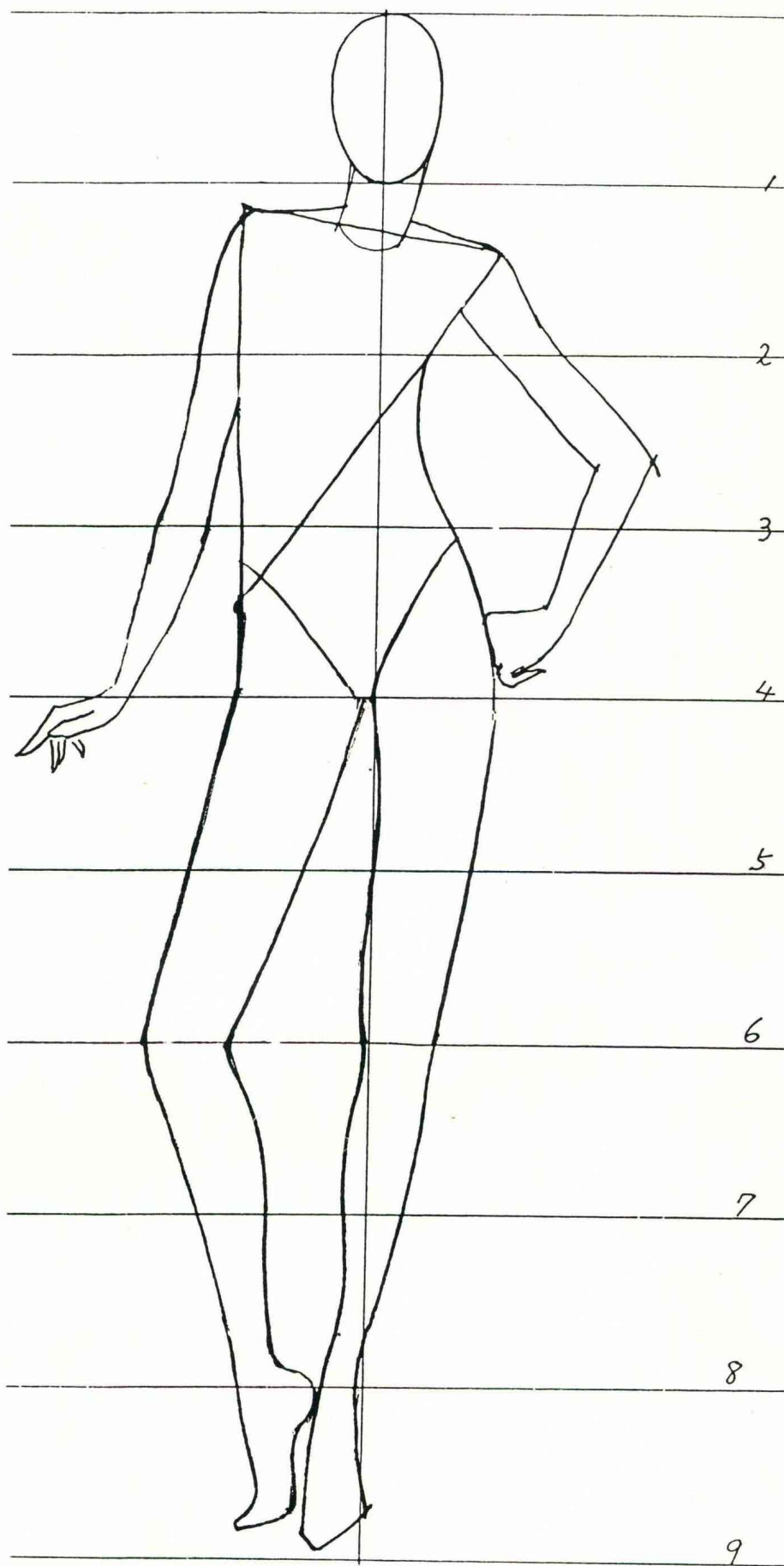
(一)這個姿態由基本型演變而成幾乎與基本姿態同，可是感覺上比基本姿態要女性美、只要在右腳(遊閒腳)少許彎曲就可表現女性特有的含蓄感



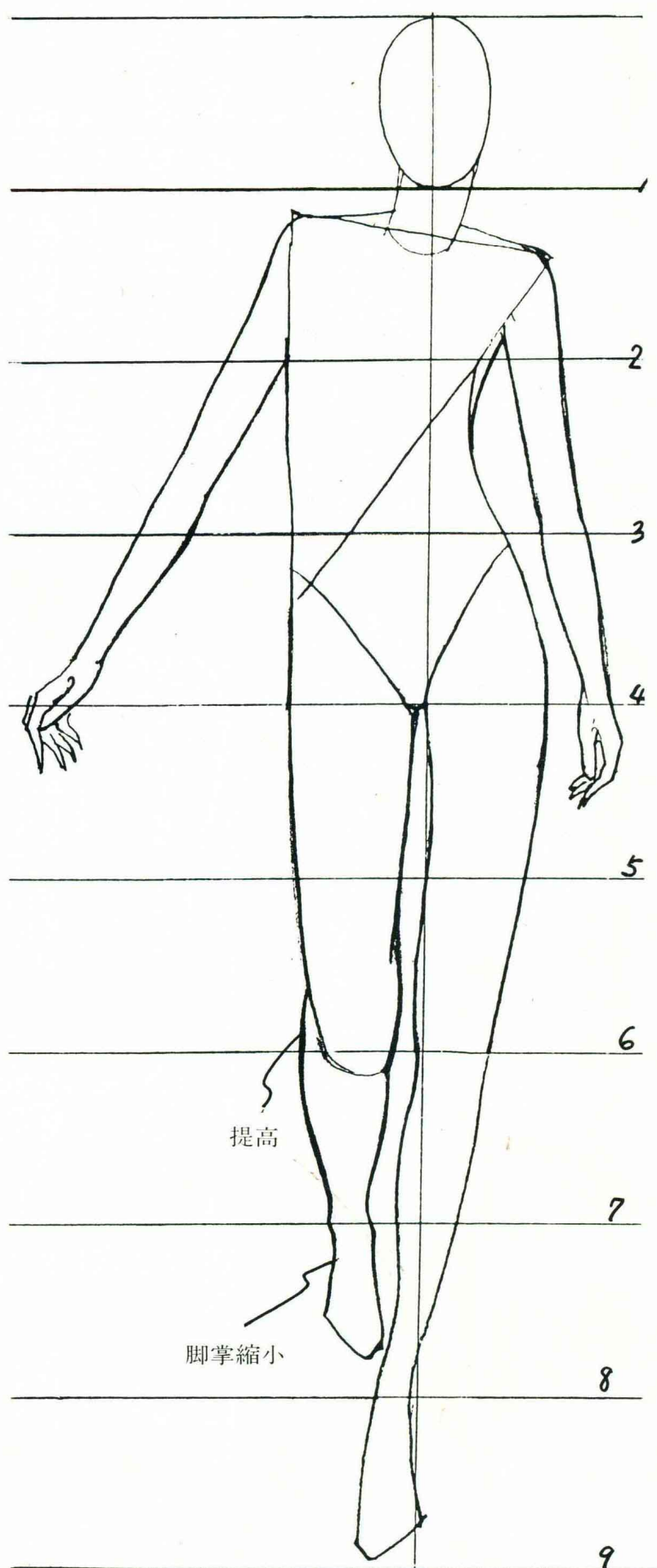
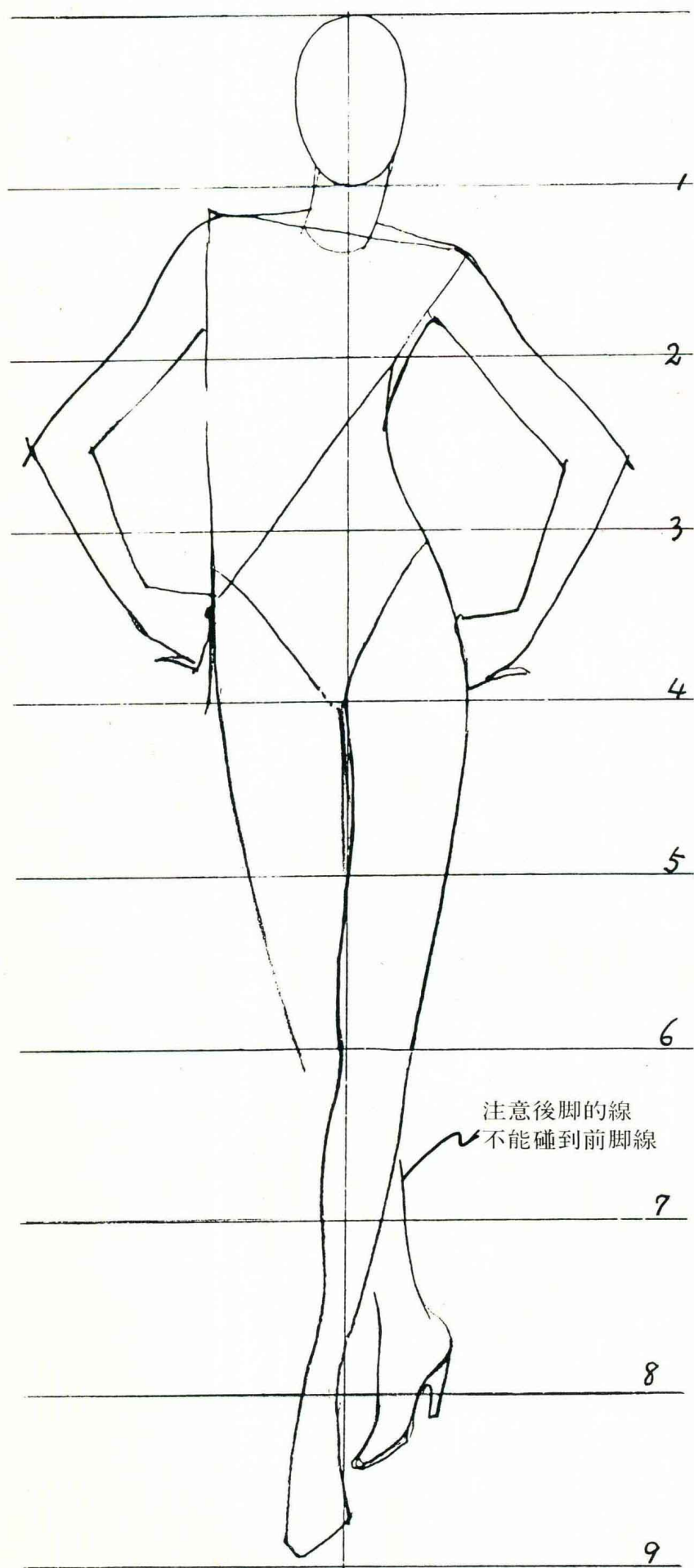
(一) 這個姿態最宜表現淑女裝使用，腳的合攏最能表現女性的嬌媚。



(二) 這個姿態的畫幾乎與基本姿態同，只是在遊閒腳內彎而已，右手掌也做了少許的變化，雖然變化不多，可是感覺上這個姿態完全不同於基本姿態。

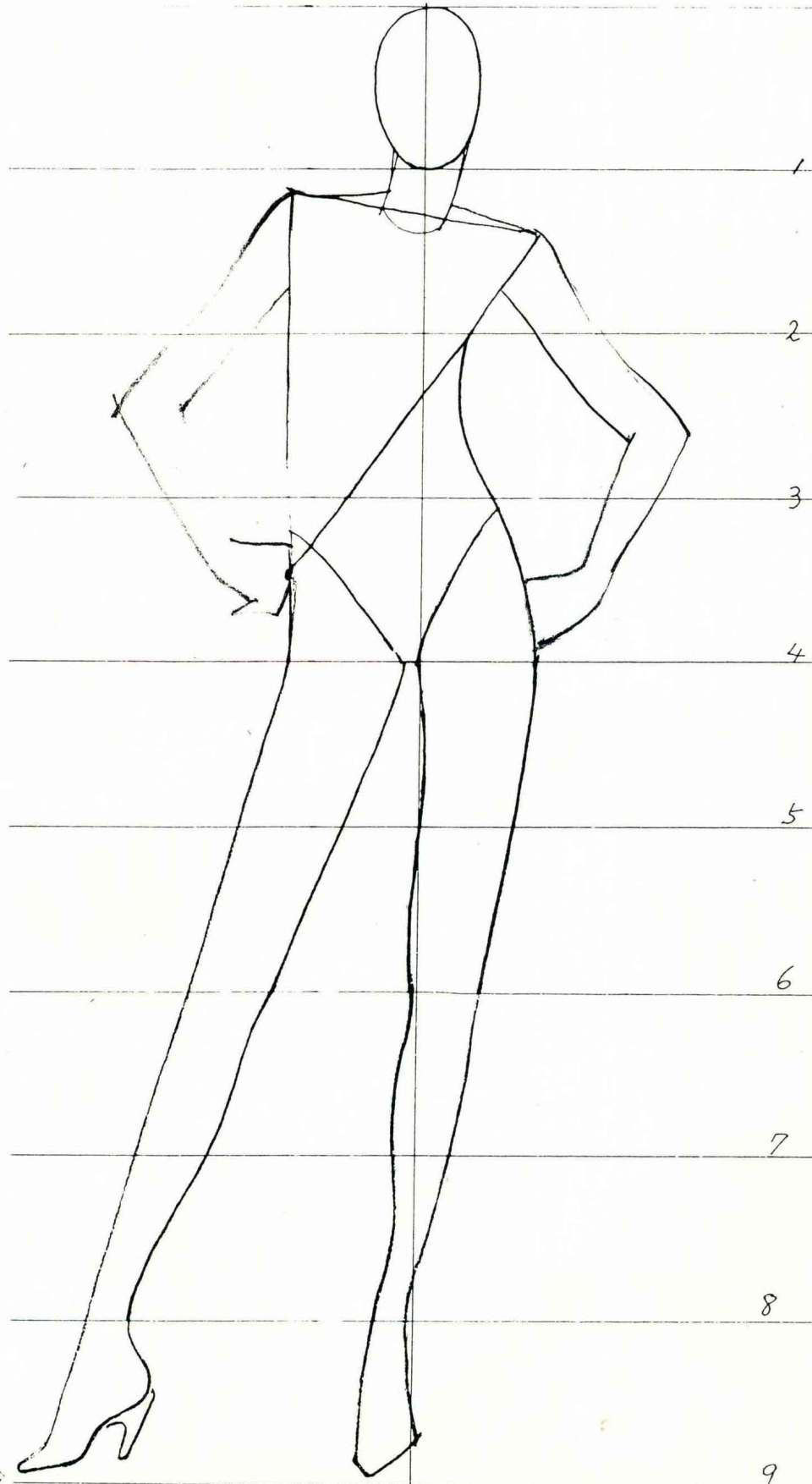
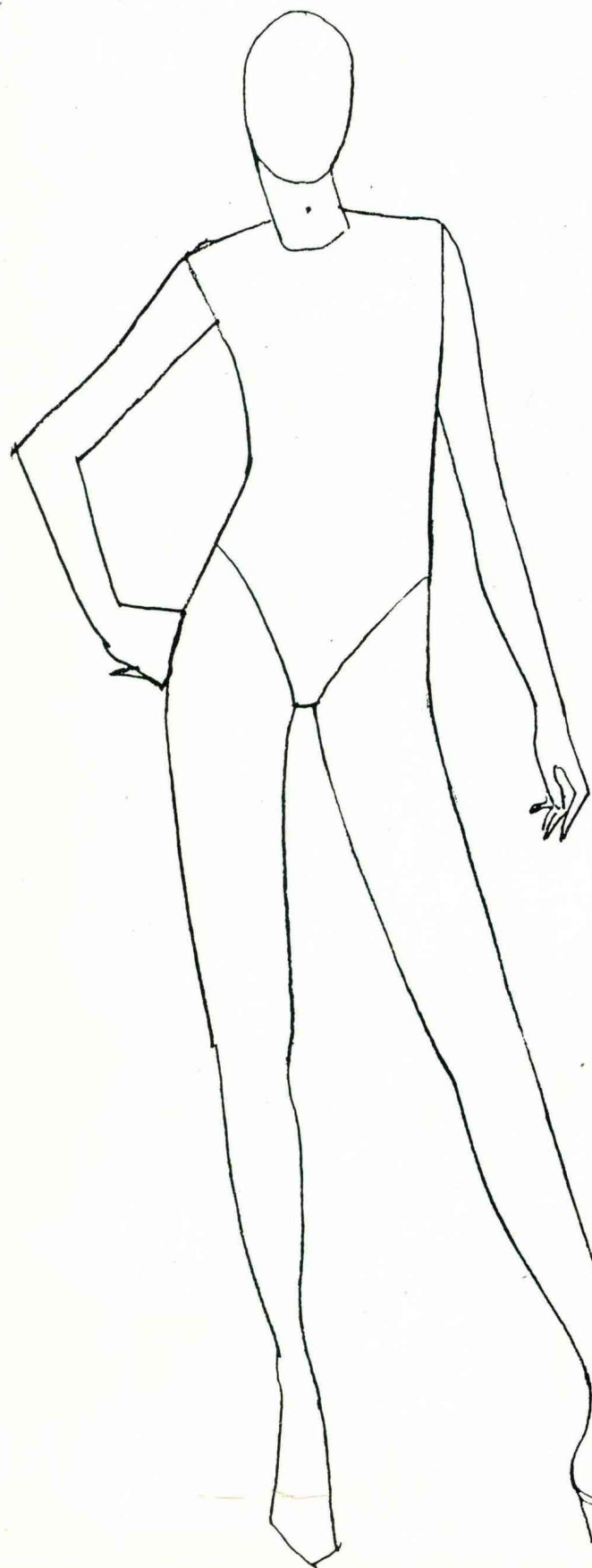
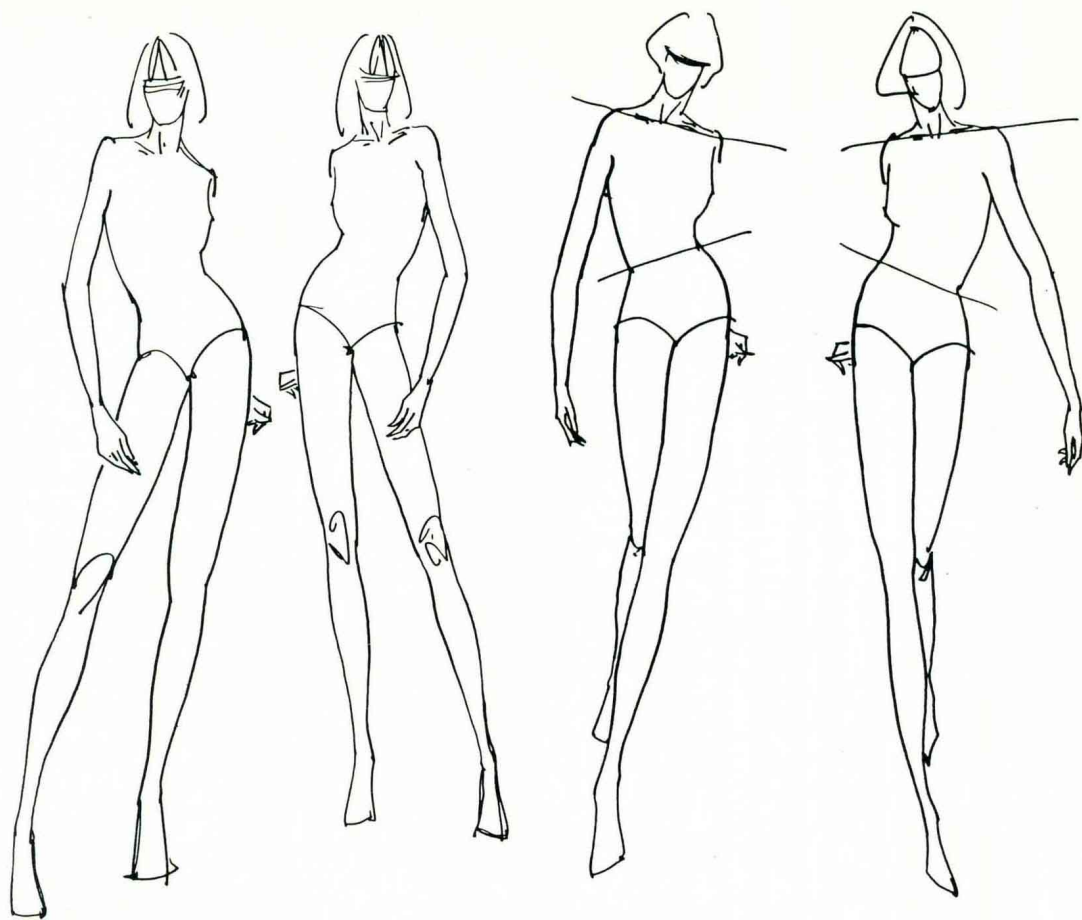


(三)、這兩個稍具動感的姿勢感覺上似乎與基本姿態不同，其實這兩個姿態都含有基本型，都是由基本型演變而成。



三、姿態之 反向練習

當每一種姿態畫得很熟練的時候就得練習其相反的姿態，如圖所示這是非常重要的步驟之一，這樣可以增加自己所熟練之各種姿勢。

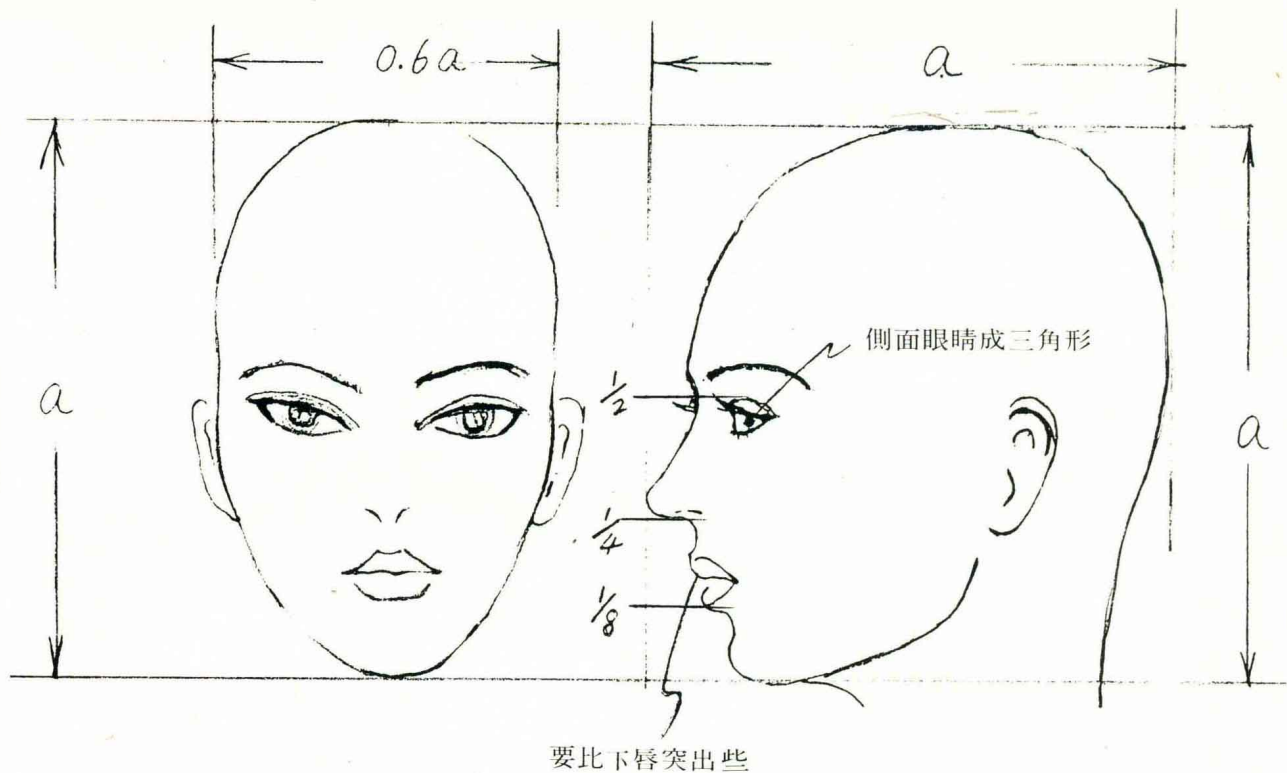


四、臉部各部之表現

(一) 臉部之比例：

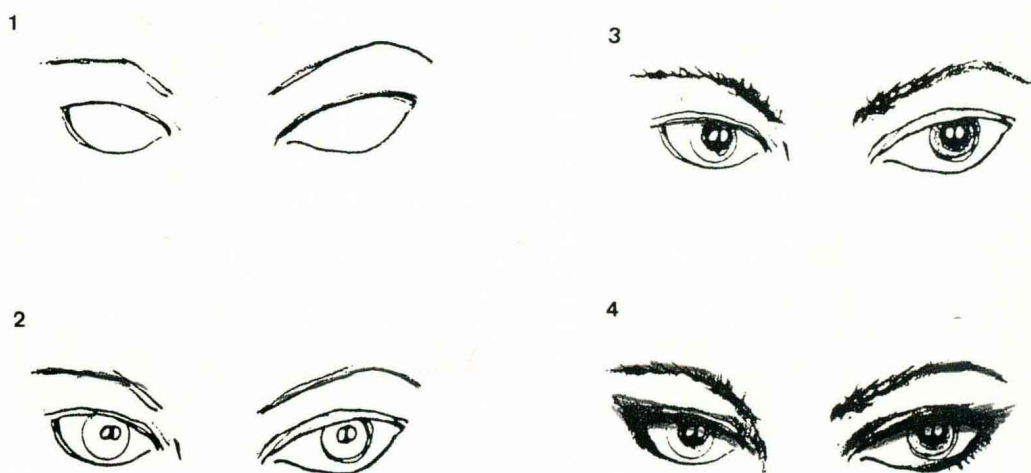
正面：當臉長為 a 時，臉寬大約是臉長的 0.6 倍，眼上皮線正好在一半的地方。實際上人的眼睛長得比圖所示的要高些。但女性臉部上額高些比較好看，因此通常把眼睛往下拉些，其他比例如圖所示。

側面：的臉長與臉寬正好成一比一。

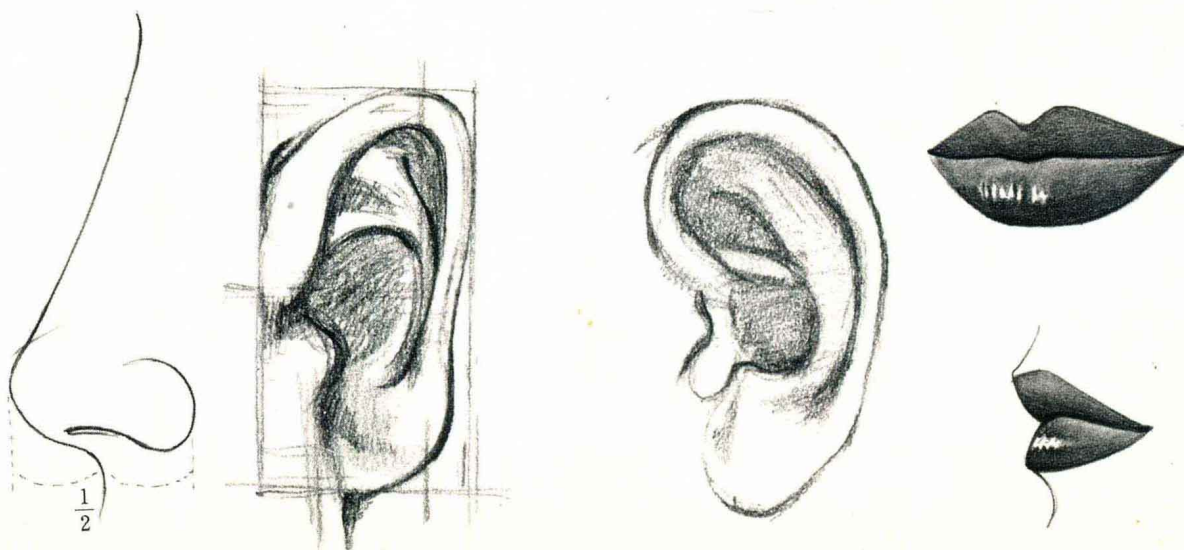
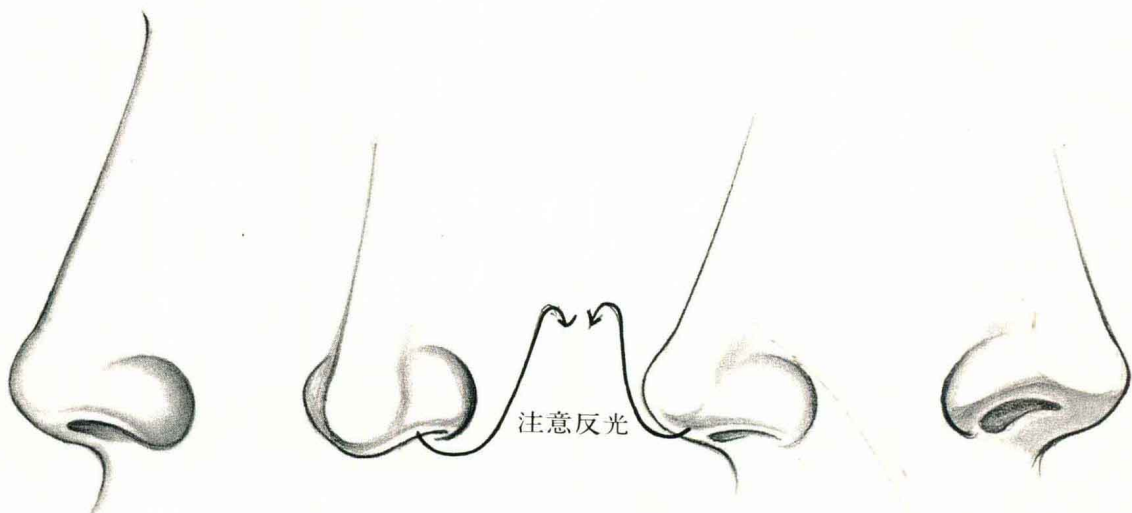
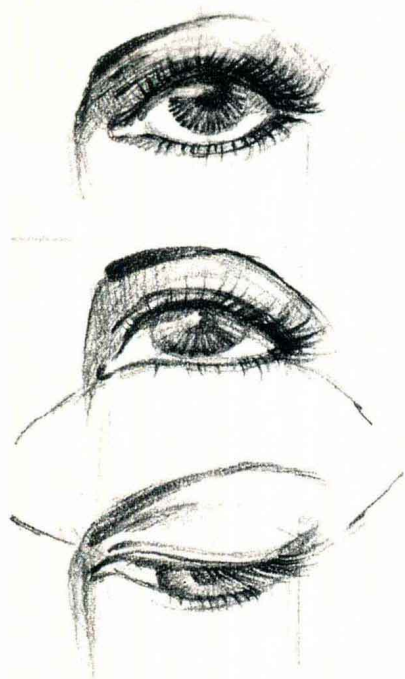


(二) 眼睛的表現

1. 眼睛成橢圓形，眼尾往上為宜，眉毛要比眼睛長，眼與眼的距離大約一個眼睛不到。
2. 再畫眼珠、眼珠上部約有五分之一被上眼皮所蓋為宜，另外眼珠內的光澤點必需預先圈出。
3. 畫出眼珠之光澤點及眉毛。
4. 最後加上眼影則完成。



(三) 其他各部之表現：



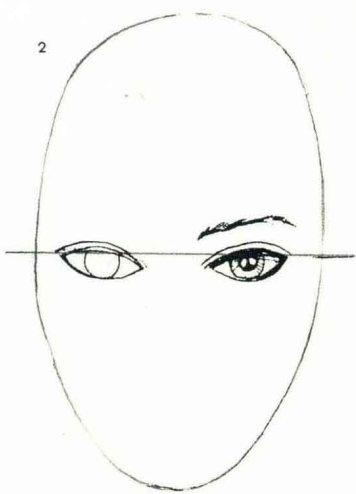
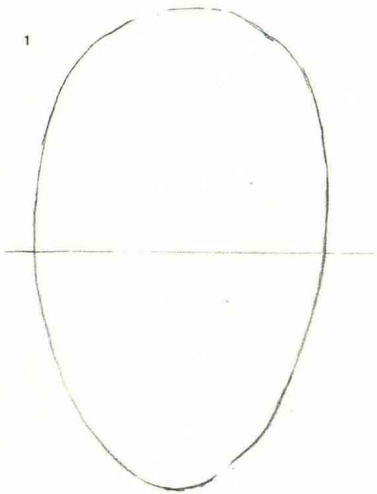
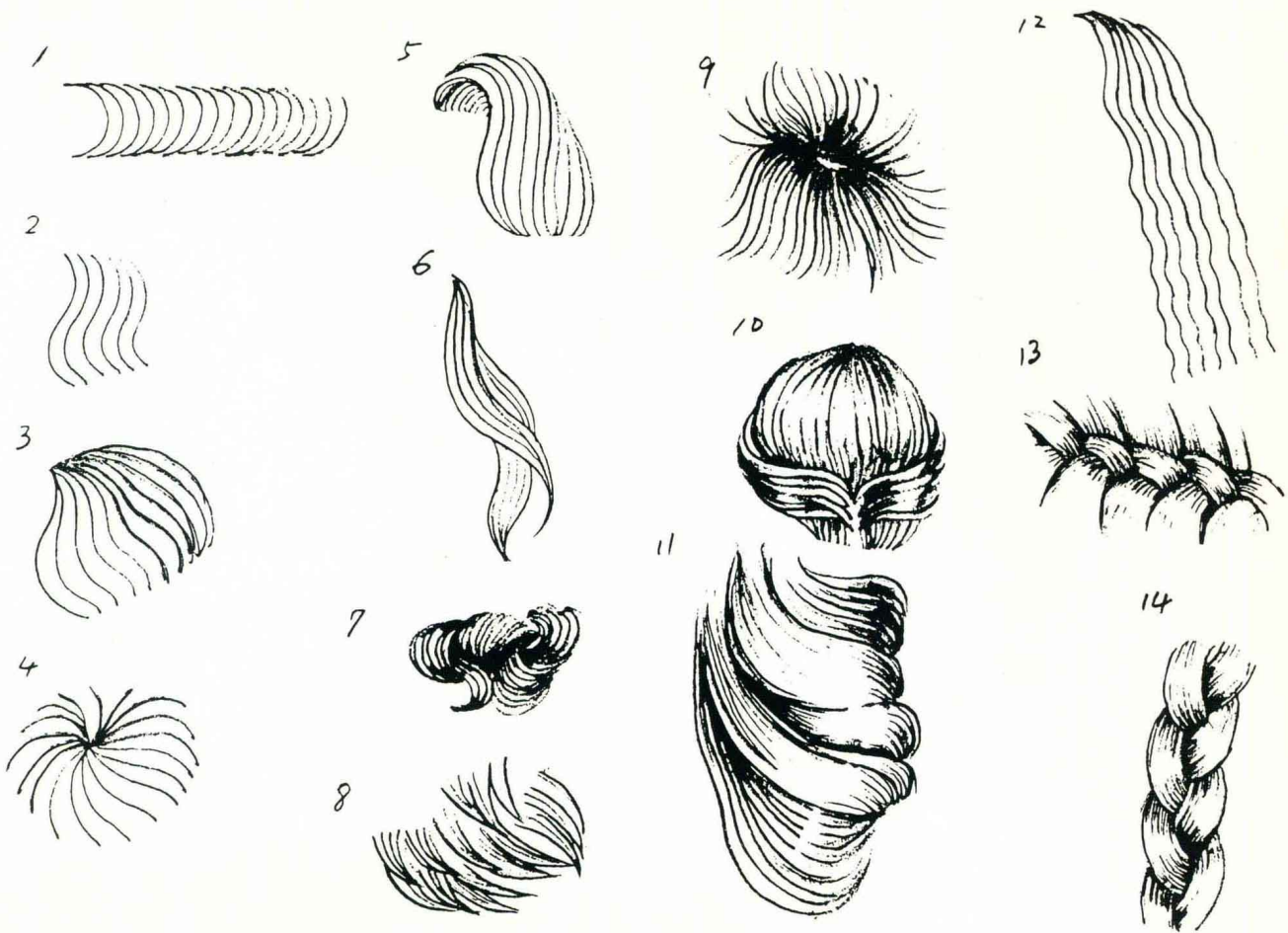
五、頭髮與臉部的表現

(一)頭髮的練習

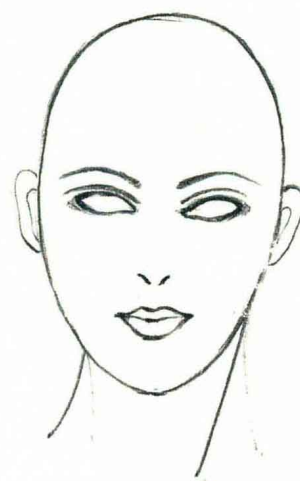
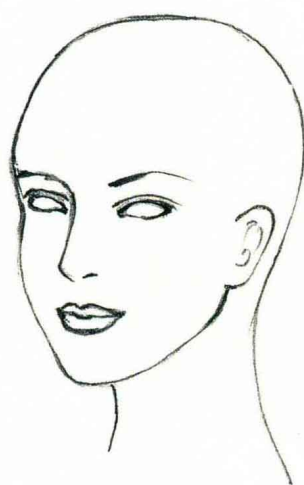
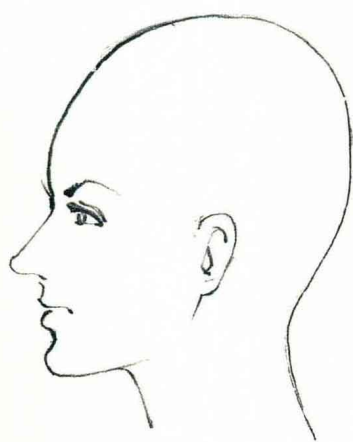
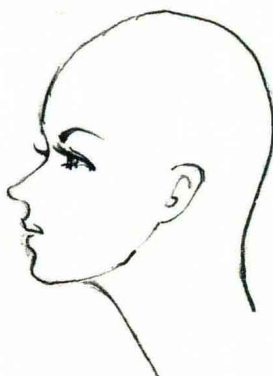
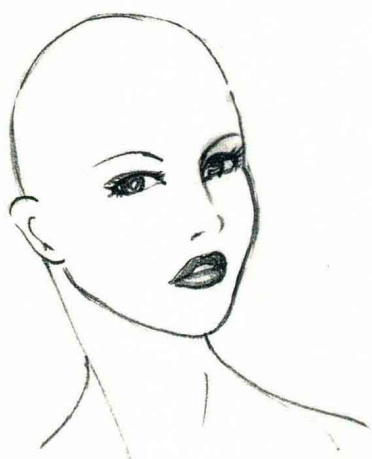
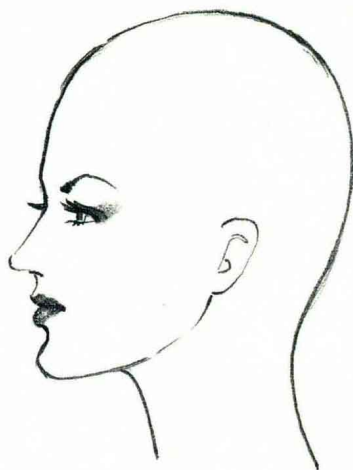
頭髮的表現最重要的一點就是髮線不能讓它相交叉，且髮根宜集中於一點：

下面是幾個練習頭髮的步驟。

- 1. 首先練習半圓的平行線。
- 2. S型的平行線。
- 3. 集中於一點的S型線練習。
- 4. 從一點畫出圓形線的練習。
- 5. 髮束的練習，從一點開始，結束尾也集中於一點。
- 7. 捲髮的練習，這是練習1的變化應用。
- 8. 短髮的練習。
- 9. 練習4的應用。
- 10頭髮的光澤練習，光澤的方向與頭髮線成直角關係。
- 11髮束的另一練習。
- 12米粉的練習。
- 13、14髮結與髮辮的練習。



(二)頭部的各種
方向變化



六、各種頭部及臉部畫法例

(→) 這是利用鉛筆的畫例

